

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS KINEMASTER PADA PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA UNTUK SISWA MI

### *Development of Kinemaster-Based Instructional Videos for Merdeka Curriculum Learning in Islamic Elementary Schools (MI)*

**Riska Anintyawati**

Universitas Islam Nahdlatul Ulama- Jepara, Indonesia

[anintyawati@unisnu.ac.id](mailto:anintyawati@unisnu.ac.id)

**Nur Hidayat**

Universitas Nahdlatul Ulama- Yogyakarta, Indonesia

[hidayat@gmail.com](mailto:hidayat@gmail.com)

#### **Abstract**

*This study aims to develop a learning video based on the Kinemaster application which is a form of audio-visual learning media and can be used to support learning in the Independent Curriculum. This study uses the Research and Development (RnD) research method with the ADDIE model which includes the Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate stages. The study population was students of MI Serangrejo, Wates, Kulon Progo, Yogyakarta. The validation results showed that the Kinemaster-based learning video obtained an average score of 90% from media experts and 90% from material experts, both of which were in the Very Feasible category. Implementation on 25 students showed a positive response, with the category of "Very Feasible" at 43.75% and "Feasible" at 40.63%, and there were no responses stating that the media was not feasible. Overall, the Kinemaster-based learning video was declared feasible and interesting to be used in learning in the Independent Curriculum for MI students.*

**Keywords:** *learning media; kinemaster app; independent curriculum*

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster yang merupakan bentuk media pembelajaran berupa audio visual dan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (RnD) dengan model ADDIE yang mencakup tahap *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Populasi penelitian adalah siswa MI Serangrejo, Wates, Kulon Progo, Yogyakarta. Hasil validasi menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Kinemaster memperoleh rata-rata nilai 90% dari ahli media dan 90% dari ahli materi, keduanya berada dalam kategori Sangat Layak. Implementasi pada 25 siswa menunjukkan respon positif, dengan kategori "Sangat Layak" sebesar 43.75% dan "Layak" sebesar 40.63%, serta tidak ada respon yang menyatakan media tidak layak. Secara keseluruhan, video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster dinyatakan layak dan menarik untuk digunakan pada pembelajaran di Kurikulum Merdeka pada siswa MI.

**Kata Kunci:** *media pembelajaran; aplikasi kinemaster; kurikulum Merdeka*

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi semakin meningkatkan pendidikan di Indonesia, tetapi belum semuanya guru melaksanakan pendekatan secara aktif, dan peranan guru sebagai innovator dalam pembelajaran belum banyak diterapkan. Masih banyak guru yang dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta kurang melakukan inovasi pada media pembelajaran. Dalam penyampaian materi pelajaran guru masih menggunakan buku cetak sebagai sumber utama belajar, dan dalam penyampaian bahan ajar kepada siswa belum banyak juga digunakan media belajar yang lain. Oleh sebab itu, pendidikan perlu dikembangkan secara menyeluruh mulai dari segi para pendidik, fasilitas, pendekatan, media, serta model pembelajarannya. Di era society 5.0 kita dihadapkan dengan teknologi dan terfokuskan dengan skill individu dalam kompetensi penguasaan teknologi dalam menghadapi tuntutan perkembangan zaman, sudah seharusnya melakukan transisi pengajaran dari pembelajaran dengan cara-cara kontekstual menuju pembelajaran yang lebih aktif menarik dan lebih berinovatif, seperti halnya pemanfaatan media digital dalam pengajaran, media pengajaran dengan teknologi digital mampu memberikan pembelajaran yang lebih bermakna.<sup>1</sup>

Pengintegrasian dan pemanfaatan media pembelajaran menjadi alat perantara dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan pendidik harus memilah media yang tepat. Upaya yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran salah satunya adalah memanfaatkan media pembelajaran, penggunaan media yang tepat dapat menunjang keberhasilan belajar siswa, banyak sekali media yang dapat digunakan pendidik seperti platform dan aplikasi pembelajaran, game berbasis pendidikan, video animasi dan masih banyak media lainnya.<sup>2</sup>

Media pembelajaran yang paling menarik bagi siswa adalah media jenis audio visual atau video, karena media audio-visual merupakan media yang tidak hanya dapat didengar, tetapi juga dapat dilihat secara bersamaan. Media video merupakan salah satu media teknologi dan informasi yang paling populer di berbagai kalangan masyarakat.<sup>3</sup> Media audio visual ini bisa berupa video animasi bergerak. Tampilan audio visual dari video animasi bergerak terdiri dari berbagai obyek dan disusun secara terstruktur dengan timing yang telah di setting sesuai kebutuhan, sehingga obyek dapat bergerak sesuai dengan alur dan plot hitungan waktu, jenis obyeknya berupa gambar manusia, gambar tumbuhan, hewan, gedung dan teks tulisan serta audio yang disesuaikan dengan media audio visual berupa video animasi akan membuat siswa dapat lebih paham dan dapat menerima pembelajaran dengan baik, hal ini juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.<sup>4</sup>

Dalam menentukan media pembelajaran, seorang guru juga harus memperhatikan kurikulum yang sedang diterapkan di dalam suatu sekolah. Pendidikan di Indonesia ini selalu mengalami perubahan kurikulum dari waktu ke waktu. Perubahan kurikulum tentunya tidak dapat dihindari dan dilewati, namun harus selalu dijalani dan disesuaikan dengan kebutuhan. Pendidikan di Indonesia selalu mengupayakan untuk melakukan pengembangan kurikulum dari tahun ke tahun. Pengembangan kurikulum terkini yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka belajar adalah kurikulum pembelajaran intrakurikuler yang beragam dan mengoptimalkan dari segi konten sehingga memberi peserta didik cukup waktu untuk

---

<sup>1</sup> Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., Yanto, A., & Majalengka, U. "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis". Politeknik Negeri Sriwijaya, (2022).

<sup>2</sup> Yuanta, F. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar". TRAPSILA: Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 1, No. 2 (2019): 91-100. DOI: <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.

<sup>3</sup> Chohan, M.S.N. "Penggunaan Media Audio-Visual Berbasis Animasi dalam Menunjang Pembelajaran Jarak Jauh", Journal of Education (2020).

<sup>4</sup> Khoirurrijal, dkk. "Pengembangan Kurikulum Merdeka". Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, (2022).

mengeksplorasi konsep dan memperkuat kompetensi mereka.<sup>5</sup> Guru memiliki fleksibilitas untuk memilih berbagai alat pendidikan menyesuaikan model pembelajaran, kebutuhan belajar dan minat siswa.<sup>6</sup> Disinilah guru dituntut untuk semakin kreatif dan inovatif terutama dalam menentukan dan membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Salah satu aplikasi yang dapat menunjang dalam pembuatan media pembelajaran adalah aplikasi Kinemaster.

Aplikasi Kinemaster adalah alat bantu desain online gratis yang dapat digunakan untuk membuat video kapanpun dan di manapun. Bahkan aplikasi ini juga bisa dibuat melalui smartphone sehingga lebih praktis. Kinemaster itu sendiri merupakan aplikasi pengeditan video profesional dan berfitur lengkap untuk perangkat iOS dan Android adanya kelengkapan video, audio, teks, gambar dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan guru membuat video menarik dan berkualitas tinggi.<sup>7</sup> Selain itu, video Kinemaster dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti WhatsApp, YouTube, Facebook, Google. Guru dapat mengakses serta mengoperasikan aplikasi ini dengan mudah, dalam aplikasi Kinemaster tersedia fitur-fitur desain menarik yang dapat dipilih sesuai keinginan, serta terdapat juga kategori- kategori sesuai dengan kebutuhan tema yang diinginkan.<sup>8</sup> Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran khususnya pada kurikulum merdeka sekarang ini.

Kinemaster adalah sarana alat bantu untuk mengolah video menjadi lebih estetik dan menarik sesuai dengan kreatifitas penggunanya, guru diharapkan bisa menggunakan perangkat kinemaster guna menunjang kualitas pembelajaran sesuai tujuan pendidikan nasional. Dengan menggunakan aplikasi Kinemaster dapat membantu guru untuk menghasilkan media audio visual berupa video animasi bergerak yang dapat disesuaikan dengan kreatifitas guru itu sendiri.

Di era sekarang ini, pendidik dihadapkan oleh anak-anak generasi Z, sehingga pendidik dituntut untuk menyajikan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif dengan memanfaatkan aplikasi kinemaster dalam pembelajaran, aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana memodifikasi pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan dan memudahkan pemahaman bagi siswa, siswa juga dapat mengakses bahan ajar dari mana saja kapanpun dimanapun dan disini pentingnya seorang guru untuk terus belajar upgrading skill mengikuti perkembangan yang ada agar pengajaran tetap menarik, interaktif, dan inovatif.

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara kepada guru di MI Muhammdiyah Serangrejo, mengenai media pembelajaran berbasis digital yang sering digunakan khususnya pada pembelajaran Tematik, diperoleh data bahwa media video pembelajaran sangat jarang digunakan karena membutuhkan waktu yang panjang pada saat editing dan terbatasnya kemampuan guru dalam menguasai teknologi digital. Sejalan dari hal tersebut maka video pembelajaran yang dibuat ini dengan menggunakan aplikasi kinemaster menjadi solusi yang tepat dan inovatif. Media pembelajaran berupa video merupakan salah satu media inovatif audio visual yang dapat membantu kelancaran pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Video pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan pemahaman materi pembelajaran

---

<sup>5</sup> Ulfa, M. & Syaifuddin. "Terampil Memilih dan Menggunakan Metode Pembelajaran". SUHUF, Vol. 30, No. 1, Mei 2018 : 35-56

<sup>6</sup> Astriawati, N., Santosa, P. S., Agusta, G. E., & Purnomo, C. "Pelatihan Editing Video Berbasis Aplikasi Kinemaster untuk Meningkatkan Kompetensi Guru", SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan. Vol.6, No.2, (2022): 619–623.

<sup>7</sup> Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA". Jurnal Basicedu, Vol.5, No. 6, (2021): 6271–6279.

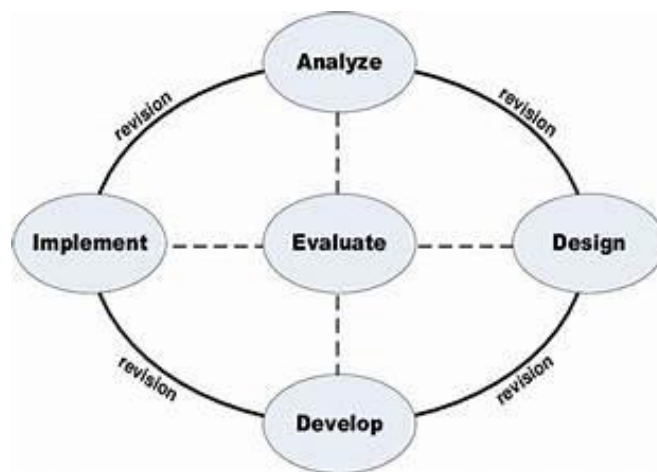
<sup>8</sup> Putri, R. F., Putri, R. F., & Asyah, N. "Video maker kinemaster solusi pembelajaran online". Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 5, No. 2, (2021): 171–177.

dengan memanfaatkan teknologi digital, hal ini termasuk aspek kompetensi pendidik bentuk pengembangan profesional guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research & Development). Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji produk tersebut. Pendekatan penelitian pengembangan sebenarnya merupakan modifikasi dari model penelitian dan pengembangan.<sup>9</sup> dan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar angket kelayakan serta responding siswa pada pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan video kinemaster. Analisis data diterapkan dalam penelitian dan pengembangan yaitu, deskriptif kuantitatif untuk mengolah data dalam bentuk skor dan penilaian oleh responding siswa, deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan data berupa komentar dan saran dari validator.<sup>11</sup> Teknik penilaian kelayakan dan analisis data menggunakan skala likert dengan skala 1-4. sejalan dengan itu adapun rancangan desain penelitian dan pengembangan ini dapat di lihat pada gambar ini. Langkah-langkah penelitian pengembangan Research and Development (R&D) ADDIE menurut Sugiyono (2022) adalah sebagai berikut:



Gambar 1: Rancangan Desain Penelitian

## **C. Hasil dan Pembahasan**

### **1. Tahap Analisis**

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi di MI Serangrejo, Wates, Kulon Progo, Yogyakarta. Hasil observasi akan menjadi acuan dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster. Analisis dalam penelitian ini dilakukan melalui Observasi pada proses pembelajaran yang terdiri dari tiga tahapan yaitu: 1) Analisis media pembelajaran, berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa selama proses pembelajaran media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi masih kurang interaktif dan kurang bervariasi yaitu hanya menggunakan buku paket, LKS, dan belum

---

<sup>9</sup> Sugiyono. "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan RND". Bandung: Alfabeta, (2022).

memanfaatkan teknologi sehingga kurang menarik dan membuat siswa cepat bosan. 2) Analisis metode pembelajaran, berdasarkan hasil observasi metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode ceramah, hal ini membuat siswa mudah mengantuk ketika guru menjelaskan materi di kelas, sehingga pemahaman terhadap materi mengenal satuan waktu masih kurang. 3) Analisis Kurikulum, kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum merdeka, di dalam Kurikulum Merdeka guru diharapkan dapat mengombinasikan pembelajaran dengan bantuan Teknologi. Oleh karena itu, peneliti berfikir untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat serta rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.

## 2. Tahap Desain

Pada tahap desain produk terdiri dari tujuh gambaran desain video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster sebagai berikut.

### a. *Start Page (Tampilan Utama)*

Menampilkan logo UNISNU JEPARA, logo Kemendikbud, dan logo PGSD UNISNU JEPARA. Kemudian, judul materi yang akan dipelajari, dan tombol *Mulai* yang menuju pada halaman selanjutnya.

### b. Menu Awal

Berisi beberapa menu utama yang dapat diakses oleh siswa, yaitu Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Video pembelajaran, dan Soal Evaluasi.

### c. Menu Tujuan

Berisi uraian Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada mata pelajaran Matematika kelas 2 sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

### d. Petunjuk Penggunaan

Berisi tentang petunjuk penggunaan aplikasi *Kinemaster* yang bisa digunakan siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi mengenal satuan waktu

### e. Menu Materi Pembelajaran

Berisi beberapa materi pembelajaran dalam mata Pelajaran matematika yang akan dipelajari siswa, diantaranya yaitu materi “mengenal satuan waktu “

### f. Menu Video Pembelajaran

Berisi video pembelajaran interaktif yang diunduh dari youtube tentang materi “mengenal satuan waktu”

### g. Soal Evaluasi

Berisi soal posttest berupa pilihan ganda untuk mengukur pemahaman materi mengenal satuan waktu

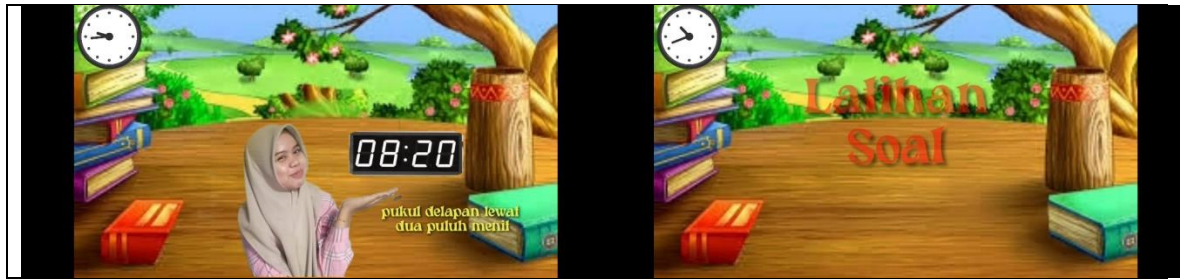
## 3. Tahap Pengembangan

Dalam tahap pengembangan ini, ada beberapa hal yang dilakukan diantaranya.

### a. Pembuatan Produk

Tahap ini peneliti mengembangkan produk yang akan dibuat. Produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran berbasis *Kinemaster* pada materi mengenal satuan waktu. Berikut ini merupakan desain produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.





Gambar . Desain awal produk

### b. Validasi Kelayakan Produk

Setelah produk media pembelajaran dikembangkan, selanjutnya dilakukan uji validasi untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Kelayakan media pembelajaran didasarkan pada hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli pada aspek media dan materi.

Tabel. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Diberikan	Persentase (%)	Keterangan
Kemudahan Penggunaan	5	4.5	90	Sangat Layak
Desain dan Tata Letak	5	4.3	86	Layak
Konten dan Materi Pembelajaran	5	4.6	92	Sangat Layak
Interaktivitas Media	5	4.4	88	Layak
Fungsi dan Kinerja Aplikasi	5	4.5	90	Sangat Layak
Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	5	4.7	94	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media pembelajaran, produk media pembelajaran berbasis Kinemaster memperoleh rata-rata persentase sebesar **90%**, yang menunjukkan bahwa produk ini berada pada kategori **“Sangat Layak”** untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dinilai mudah digunakan, menarik secara visual, interaktif, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Tabel. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Diberikan	Persentase (%)	Keterangan
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	5	4.6	92	Sangat Layak
Ketepatan Isi Materi	5	4.7	94	Sangat Layak
Kedalaman Materi	5	4.5	90	Sangat Layak
Bahasa dan Penyajian Materi	5	4.4	88	Layak
Kesesuaian Contoh dan Ilustrasi	5	4.3	86	Layak
Kemudahan Memahami Materi	5	4.5	90	Sangat Layak



Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, produk media pembelajaran berbasis *Kinemaster* mendapatkan rata-rata persentase sebesar **90%**, yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan sudah sangat layak dan sesuai dengan standar kurikulum serta mudah dipahami oleh siswa. Media ini dinilai mampu menyampaikan isi materi secara tepat dan mendalam dengan bahasa yang sesuai.

#### 4. Tahap Implementasi

Produk awal yang telah melewati tahap revisi selanjutnya memasuki tahap implementasi. Pada tahap ini, produk hasil revisi siap digunakan dan dipakai di lapangan pada siswa kelas 2 MI Serangrejo, Wates, Kulon Progo, dengan jumlah siswa 25 orang.

Dalam tahap implementasi, untuk mengetahui respon siswa peneliti menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada siswa. Tujuan kuesioner ini untuk mengetahui respon siswa terhadap produk media pembelajaran berbasis *Kinemaster*. Berikut adalah hasil kuesioner:

Tabel . Hasil Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran berbasis *Kinemaster*

Kategori	Kemudahan Penggunaan	Kejelasan Materi	Daya Tarik Media	Efektivitas Media	Total	Rata-rata (%)
Sangat Layak	50	43.75	37.5	43.75	175	43.75
Layak	37.5	43.75	43.75	37.5	162.5	40.62
Cukup Layak	12.5	12.5	18.75	18.75	62.5	15.62
Tidak Layak	0	0	0	0	0	0

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan terhadap 25 siswa mengenai produk media pembelajaran berbasis *Kinemaster*, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini mendapatkan penilaian yang sangat positif. Mayoritas siswa menilai produk media pembelajaran berbasis *Kinemaster* dalam kategori **Sangat Layak rata-rata (43.75%)** dan **Layak rata-rata (40.63%)**, dengan persentase kecil pada kategori **Cukup Layak rata-rata (15.63%)** dan tidak ada respon yang menilai produk ini dengan kategori **Tidak Layak**, sehingga secara keseluruhan produk media pembelajaran berbasis *Kinemaster* dapat dinyatakan **“Layak” digunakan** dalam proses pembelajaran. Produk ini diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih efektif dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

#### 5. Tahap Evaluasi

Setelah media pembelajaran berbasis *Kinemaster* diimplementasikan kepada 25 siswa, maka selanjutnya adalah tahap evaluasi. **Hasil Evaluasi menunjukkan bahwa** Mayoritas siswa memberikan penilaian paling tinggi pada kategori **“Sangat Layak”** dengan persentase **rata-rata (43.75%)**. Persentase tinggi pada kategori **“Sangat Layak”** menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, materi yang disampaikan jelas, menarik, serta efektif dalam membantu pemahaman siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis *Kinemaster* dapat dinyatakan **layak digunakan** dalam proses pembelajaran. Evaluasi lebih lanjut dan pengembangan konten dapat dilakukan untuk meningkatkan fitur dan interaktivitas media agar lebih optimal.

Berdasarkan hasil penggunaan *kinemaster* sebagai media dalam pembelajaran di MI Muhammadiyah Serangrejo, menimbulkan kesan tersendiri bagi siswa terlihat antusias dan rasa ingin tahu yang tinggi. Pembelajaran lebih interaktif pendidik sangat terbantu karena siswa menjadi lebih paham dalam menerima pemahaman dari guru, pendidik juga menjadi

lebih aktif dalam menyiapkan materi pembelajaran dengan adanya aplikasi kinemaster yang dapat menggabungkan antara foto dan video secara bersamaan, dari video biasa menjadi audio visual yang luar biasa. Fitur-fitur andalan kinemaster seperti: Project asistent, dukungan berbagai media, tema, teks, audio, tools editing yang lengkap kinemaster mengakomodir hampir sebagian besar video yang direkam oleh smartphone. Input media di kinemaster juga terbilang mudah semua media akan ditampilkan di jendela yang sama, namun terpisah berdasarkan folder dan tiga buah folder ekstra mencakup background, favorite dan cloud storage. sisanya adalah folder yang ada di memori perangkat. Penggunaan media video dari hasil aplikasi kinemaster ini juga mendukung pembelajaran pada kurikulum merdeka yang menghendaki pembelajaran semakin maju dan memanfaatkan kemajuan teknologi melalui pembelajaran berbasis digital.

#### **D. Kesimpulan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster di MI Muhammadiyah Serangrejo menggunakan metode penelitian Research and Development (RnD). Tahapan penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu tahap *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Berdasarkan dari hasil validasi para ahli dan pengujian produk menunjukkan bahwa media audio visual ini “Layak” digunakan sebagai salah satu media pembelajaran siswa di sekolah dasar untuk mendukung pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.



### Daftar Pustaka

- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., Yanto, A., & Majalengka, U.” Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis”. Politeknik Negeri Sriwijaya, (2022).
- Astriawati, N., Santosa, P. S., Agusta, G. E., & Purnomo, C. “Pelatihan Editing Video Berbasis Aplikasi Kinemaster untuk Meningkatkan Kompetensi Guru”, *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. Vol.6, No.2, (2022): 619–623.
- Chohan, M.S.N. “Penggunaan Media Audio-Visual Berbasis Animasi dalam Menunjang Pembelajaran Jarak Jauh”, *Journal of Education* (2020).
- Khoirurrijal, dkk. “Pengembangan Kurikulum Merdeka”. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, (2022).
- Maharani, A.A.P., dan Widhiasih, L.K.S.,. “Respon Siswa Terhadap Umpan Balik Guru saat Pelajaran Bahasa Inggris di SD Saraswati 5 Denpasar” , *Jurnal Bakti Saraswati*. Vol. 5, No.2 (2016): 88.
- Putri, R. F., Putri, R. F., & Asyah, N. “Video maker kinemaster solusi pembelajaran online”. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 5, No. 2, (2021): 171–177.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. “Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA”. *Jurnal Basicedu*, Vol.5, No. 6, (2021): 6271–6279.
- Sugiyono. “Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan RND”. Bandung: Alfabeta, (2010).
- Sukmadinata, N., S. “Metode penelitian Pendidikan”. Bandung : Remaja Rosdakarya, (2011).
- Ulfa, M. & Syaifuddin. “Terampil Memilih dan Menggunakan Metode Pembelajaran”. *SUHUF*, Vol. 30, No. 1, Mei 2018: 35-56
- Yuanta, F. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar”. *TRAPSILA: Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 1, No. 2 (2019): 91-100. DOI: <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.